

AD&D Waffentabelle

Schwerter							
Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Bastardschwert (1H)	1W8/1W12	N	M	10	K	6	25 GM
Bastardschwert (2H)	2W4/2W8	N	M	10	K	8	25 GM
Breitschwert	2W4/1W6+1	N	M	8	K	5	12 GM
Khopesh	2W4/1W6	N	M	7	K	9	10 GM
Krummsäbel	1W8/1W8	N	M	4	K	5	15 GM
Kurzschwert	1W6/1W8	N	K	3	S	3	10 GM
Langschwert	1W8/1W12	N	M	4	K	5	15 GM
Zweihänder	1W10/3W6	N	G	15	K	10	50 GM
Drusus	1W6+1/1W8+1	N	K	3	S	3	50 GM
Säbel	1W6/1W8	N	M	4	K	5	12 GM
Katana (1H)	1W10/1W12	N	M	6	K/S	4	100 GM
Katana (2H)	2W6/2W6	N	M	6	K/S	4	100 GM
Wakizashi	1W8/1W8	N	M	6	K/S	3	50 GM
Degen	1W6+1/1W8+1	N	M	5	K/S	4	17 GM
Rapier	1W6+1/1W8+1	N	M	4	S	4	15 GM
Schwertstock	1W6 / 1W4	N	M	4	S	4	90 GM
Dolche und Messer							
Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Dolch	1W4/1W3	N	K	1	S	2	2 GM
Hirschfänger	1W4/1W3	N	K	1	S	2	2 GM
Messer	1W3/1W2	N	K	0,5	S/K	2	5 SM
Cestus (Klingenhandschuh)	1W4/1W3	N	K	2	K	2	1 GM
Sai	1W4/1W2	N	K	2	S	2	5 SM
Main-Gauche	1W4/1W3	N	K	2	S/K	2	3 GM
Stilet	1W3/1W2	N	K	0,5	S	2	5 SM
Steindolch	1W3/1W2	N	K	1	S	2	2 SM
Knochendolch	1W2/1W2	N	K	1	S	2	1 SM
Steinmesser	1W2/1W2	N	K	0,5	S/K	2	5 KM
Knochenmesser	1W2/1W2	N	K	0,5	S/K	2	3 KM
Fernkampfaffen							
Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Handarmbrust	---	(1): 2/4/6	K	3	---	5	300 GM
Handbolzen	1W3/1W2	---	K	0,1	S	---	1 GM
Leichte Armbrust	---	(1): 6/12/18	M	7	---	7	35 GM
Schwere Armbrust	---	(1/2): 8/16/24	M	14	---	10	50 GM
Leichter Bolzen	1W4/1W4	---	K	0,1	S	---	1 SM
Schwerer Bolzen	1W4+1/1W6+1	---	K	0,1	S	---	2 SM
Kurzbogen	---	(2/1): 5/10/15	M	2	---	7	30 GM
K-Kurzbogen	---	(2/1): 5/10/18	M	2	---	6	75 GM
Langbogen (F)	---	(2/1): 7/14/21	G	3	---	8	75 GM
Langbogen (K)	---	(2/1): 5/10/17	G	3	---	8	75 GM
K-Langbogen (F)	---	(2/1): 6/12/21	M	3	---	7	100 GM
K-Langbogen(K)	---	(2/1): 4/8/17	M	3	---	7	100 GM

Flugpfeil	1W6/1W6	---	K	0,1	S	---	3 SM/12
Kriegspfeil	1W8/1W8	---	K	0,1	S	---	6 SM/12
Daikyupfeil	1W8/1W6	---	M	0,1	S	---	2 SM/6
Blasrohr	---	(2/1): 1/2/3	G	2	---	5	5 GM
Pfeil mit Haken	1W3 /1W2	---	K	0,1	S	---	1 SM
Nadel	1/1	---	K	0,1	S	---	2 KM
Schleuder (K)	---	(1): 5/10/20	K	0,1	---	6	5 KM
Schleuder (S)	---	(1): 4/8/16	K	0,1	---	6	5 KM
Stabschleuder(K)	---	(2/1): 3/6/9	M	2	---	11	2 SM
Stabschleuder (S)	---	(2/1): 3/6/9	M	2	---	11	2 SM
Schleuderstein	1W4/1W4	---	K	0,5	W	---	0
Schleuderkugel	1W4+1/1W6+1	---	K	0,5	W	---	1 KM
Wurfbeil	1W6/1W4	(1): 1/2/3	M	5	K	4	1 GM
Wurfdolch	1W4/1W3	(2/1): 1/2/3	K	1	S	2	2 GM
Wurfhammer	1W4+1/1W4	(1): 1/2/3	M	6	W	4	2 GM
Wurfmesser	1W3/1W2	(2/1): 1/2/3	K	0,5	S	2	5 SM
Wurfpfeil	1W3/1W2	(3/1): 1/2/4	K	0,5	S	2	5 SM
Wurfspeer	1W6/1W6	(1): 2/4/6	G	2	S	4	5 SM
Bola	1W3/1W2	(1): 3/6/9	M	2	W	8	5 SM
Daikyu	---	(2/1): 7/14/21	G	3	---	7	100 GM
Dreizack (1H)	1W4+1/1W6+1	(1): 0/1/2	G	5	S	7	15 GM
Kette	1W4+1/1W4	(1): 0,5/1/2	G	3	W	5	5 SM
Lasso	---	(1): 1/2/3	G	3	---	10	5 SM
Netz	---	(1): 1/2/3	M	10	---	10	5 GM
Shuriken	1W4/1W4	(2/1): 2/4/6	K	1	S	2	3 SM
Stilett	1W3/1W2	(2/1): 1/2/3	K	0,5	S	2	5 SM

Wuchtwaffen

Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Bo	1W6/1W4	N	G	4	W	4	2 KM
Bauernspieß	1W6/1W6	N	G	4	W	4	---
Flegel f. Fußvolk	1W6+1/2W4	N	M	15	W	7	15 GM
Flegel f. Reiter	1W4+1/1W4+1	N	M	5	W	6	8 GM
Keule	1W6/1W3	N	M	3	W	4	---
Kriegshammer	1W4+1/1W4	N	M	6	W	4	2 GM
Morgenstern	2W4/1W6+1	N	M	12	W	7	10 GM
Streitkolben (F)	1W6+1/1W6	N	M	10	W	7	8 GM
Streitkolben (R)	1W6/1W4	N	M	6	W	6	5 GM
Streithammer (F)	1W6+1/2W4	N	M	6	W	7	8 GM
Streithammer (R)	1W4+1/1W4	N	M	4	W	5	7 GM
Nunchaku	1W6/1W6	N	M	3	W	3	1 GM
Streitaxt	1W8/1W8	N	M	7	K	7	5 GM
Schlegel	2W4/1W10	N	G	10	W	9	5 GM
Handbeil	1W6/1W4	N	M	5	K	4	1 GM

Stangenwaffen

Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Ahlspeiß	1W6/1W12	N	G	12	S	13	5 GM
Bartaxt	2W4/2W6	N	G	12	K	9	7 GM
Gabelsense	1W8/1W10	N	G	9	S/K	8	8 GM

Glefe	1W6/1W10	N	G	8	K	8	6 GM
Hakensense	1W4/1W4	N	G	8	S/K	9	10 GM
Hellebarde	1W10/2W6	N	G	15	S/K	9	10 GM
Helmsbarde	2W4/2W4	N	G	15	S/K	10	8 GM
Helmbarte	2W4/2W4	N	G	12	K	10	5 GM
Knebelspieß	2W4/2W4	N	G	7	S	8	6 GM
Korseke	1W6+1/2W6	N	G	7	S	8	5 GM
Kriegsgabel	1W8/2W4	N	G	7	S	7	5 GM
Kriegssense	1W6/1W8	N	G	7	S/K	8	5 GM
Luzerner Hammer	2W4/1W6	N	G	15	S/W	9	7 GM
Partisane	1W6/1W6+1	N	G	8	S	9	10 GM
Rabenschnabel	1W8/1W6	N	G	10	S/W	9	8 GM
Roßschinder	2W4/1W10	N	G	15	S/K	10	7 GM
Schwertbeil	2W4/2W6	N	G	10	S/K	9	10 GM
Stangenbeil	2W4/1W8	N	G	8	K	8	5 GM
Dreizack	2W4/2W6	N	G	5	S	7	15 GM
Fangeisen	---	N	G	8	---	7	30 GM
Speer	1W6/1W8	N	M	5	S	6	8 SM
Sense	1W6+1/1W8	N	M	8	S/K	8	5 GM
Naginata	1W8/1W10	N	G	10	S	7	8 GM
Tetsubo	1W8/1W10	N	G	7	W	7	2 GM
Sonstige Waffen							
Waffe	Schaden	Reichweite	Größe	Gewicht	Wirkung	Initiative	Preis
Geißel	1W4/1W2	N	K	2	---	5	1 GM
Harpune	2W4/2W6	(1): 1/2/3	G	6	S	7	20 GM
Leichte Lanze	1W6/1W8	N	G	5	S	6	6 GM
Mittlere Lanze	1W6+1/2W6	N	G	10	S	7	10 GM
Schwere Lanze	1W8+1/3W6	N	G	15	S	8	15 GM
Tunierlanze	1W3-1/1W2-1	N	G	20	S	10	20 GM
Peitsche	1W2/1	N	M	2	---	8	1 SM
Sichel	1W4+1/1W4	N	K	3	K	4	6 SM
Entenschnabel	1W4/1W3	N	K	2	S	2	5 KM
Gaffel/Haken	1W4/1W3	N	K	2	S	2	5 KM
Hakenhand	1W4/1W3	N	K	2	S	2	2 GM

Erklärungen:

Schaden: Gegen Kleine und Menschengroße /Große Gegner. **Reichweite:** Nahkampfwaffe, oder als Zehntel der Reichweite in Metern (2=20m) angegeben. Bei mittlerer -2, bei großer Entfernung -5 auf den TW. In Klammern steht die Schußfolge **Größe:** Klein, Mittel, Groß. **Gewicht:** In Pfund (1/2 Kilo). **Wirkung:** Spitze, Klinge oder Wucht. **Initiative:** Der Faktor der Waffe, der zum gewürfelten Wert addiert werden muß.